

## I. Kreacje postawowe, in-page

Kreacje typu in-page, czyli wbudowane w stronę (np. billboard, rectangle, skyscraper), aby spełnić wymagania techniczne muszą posiadać:

1. prawidłowe wymiary
2. prawidłową wagę
3. prawidłowo zdefiniowane przechwytywanie kliknięcia
4. nie zakłócać działania strony, na której jest wyświetlana

Zunifikowane informacje na temat uniwersalnych rozmiarów i wag kreacji w zależności od typów można znaleźć w dokumencie Formaty Reklamowe: [http://reklama.ebroker.pl/pdf/formaty\\_reklamowe\\_eb.pdf](http://reklama.ebroker.pl/pdf/formaty_reklamowe_eb.pdf)

5. Wsparcie SSL: Kreacja powinna poprawnie funkcjonować dla protokołu standardowego (http) i szyfrowanego (https). Odnosi się do wszystkich elementów ładowanych przez kreację – skryptów, grafik i filmów.

Wymagamy korzystania z protokołów szyfrowanych (SSL). Reklamy, kreacje i kody śledzące muszą używać bezpiecznego połączenia (https://). Bezpieczne połączenie (https: //) osiągnięte jest przez korzystanie ze standardowej technologii SSL. Strony docelowe, na które przekierowuje reklama nie muszą być zaszyfrowane. Wszystkie pozostałe elementy wyświetlanej reklamy, włączając kreację oraz kody śledzące muszą być serwowane za pomocą SSL (http: //) nie powodując zakłóceń w przeglądarki, na stronie oraz u użytkownika. Wszelkie dodatkowe zliczenia muszą być pikselami zaciąganyymi po protokole https.

Obszary klikalne definiuje się poprzez umieszczenie przezroczystego buttona nad całą powierzchnią, która ma być klikalna, na najwyższej warstwie kreacji. Do buttona należy dołączyć następujący kod:

```
on (release) {  
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTag)) {  
        _root.clickthru = _root.clickTag;  
    }  
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTAG)) {  
        _root.clickthru = _root.clickTAG;  
    }  
    if (_root.clickTarget == undefined) {  
        _root.clickTarget = "_blank";  
    }  
    getURL (_root.clickthru, _root.clickTarget);  
}
```

```
}
```

## II Jedno- i dwuplikowa kreacja na warstwie

Podstawowy typ kreacji na warstwie składa się z elementu stałego umieszczonego w stronie oraz części znajdującej się na warstwie, wyposażonego w możliwość usunięcia (poprzez interakcję użytkownika lub kliknięcie przycisku zamknięcia).

Wszystkie kreacje tworzone są w podobny sposób i funkcje w nich użyte zawsze są takie same. Klikalność kreacji przygotowuje się w identyczny sposób jak dla form płaskich (in-page).

W przypadku kreacji na warstwie korzystającej z plików graficznych (jpg, gif, png) zachowanie kreacji definiowane jest poprzez obsługujący ją skrypt JavaScript. W przypadku kreacji flashowych ich zachowanie musi być zdefiniowane wewnątrz nich w języku ActionScript.

Istnieją dwa podstawowe sposoby przygotowania kreacji na warstwie.

Pierwszym sposobem jest przygotowanie kreacji składającej się z dwóch plików, z których jeden odpowiada za formę in-page kreacji (starter), zaś drugi za wersję na warstwie (layer). Zarządzanie wyświetlaniem kreacji odbywa się za pomocą HTML i JavaScript. Należy pamiętać, że w przypadku plików obrazów (jpg, gif, png) jedyną możliwością zdefiniowania kreacji ekspandowalnej jest metoda dwuplikowa.

Drugi sposób w większej części opiera swoje działanie na ActionScript (w kreacji muszą być zdefiniowane odpowiednie funkcje AS) i polega na przygotowaniu jednej kreacji flash zawierającej animacje odpowiedzialne zarówno za starter jak i layer.

Rozmiar tak zdefiniowanej kreacji jest taki sam jak rozmiar jej części ekspandowanej. Należy pamiętać, że w tej metodzie wszystkie zachowania kreacji należy zdefiniować w niej samej.

## Okodowanie kreacji

Poniższe kody napisane są w ActionScript2.0.

Kody dla wersji AS3.0 zostaną przedstawione w dalszej części dokumentu.

W pierwszej klatce kreacji należy umieścić poniższy kod.

Odpowiada on za umożliwienie kreacji komunikacji zewnętrznej.

```
if (!_root.domain1) {  
    domain1 = "*";  
}  
  
if (!_root.domain2) {  
    domain2 = "";
```

```
}
```

```
System.security.allowDomain(domain1, domain2, "*");
```

Obszary klikalne definiuje się poprzez umieszczenie przezroczystego buttona nad całą powierzchnią, która ma być klikalna, na najwyższej warstwie kreacji.

Do buttona należy dołączyć następujący kod:

```
on (release) {  
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTag)) {  
        _root.clickthru = _root.clickTag;  
    }  
    if ((_root.clickthru == undefined) && (_root.clickTAG)) {  
        _root.clickthru = _root.clickTAG;  
    }  
    if (_root.clickTarget == undefined) {  
        _root.clickTarget = "_blank";  
    }  
    getURL (_root.clickthru, _root.clickTarget);  
}
```

Wszystkie elementy kreacji znajdujące się na warstwie muszą posiadać przycisk zamknięcia z dowiązanym kodem:

```
on (release) {  
    if (_root.activex == 1) {  
        fscommand (_root.prefix + "_close");  
    } else {  
        getURL ("javascript:" + _root.prefix + "_close()");  
    }  
}
```

## Okodowanie kreacji dwuplikowej

### 1. Okodowanie startera

Do buttona odpowiadającego za kliknięcie w kreację należy dołączyć dodatkowy kod odpowiadający za ekspandowanie i zwijanie kreacji:

```
on (rollOver) {
    if (_root.activex == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterIn");
    } else {
        getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_starterIn()", "_self");
    }
}
on (rollOut) {
    if (_root.activex == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterOut");
    } else {
        getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_starterOut()", "_self");
    }
}
```

Tak przygotowana kreacja może zostać też potraktowana jak zwykły banner i może być umieszczona na stronie tak, aby pełniła taką funkcję (w takim wypadku w JavaScript funkcje byłyby przechwytywane i przekazywane do funkcji, które nic nie wykonują).

## 2. Okodowanie layera

Layer, podobnie jak starter, musi posiadać rozciągnięty nad całą powierzchnią button z podpiętym skryptem odpowiedzialnym za przekierowywanie kliknięć oraz skryptem odpowiadającym za ekspandowanie i zwijanie kreacji:

```
on (rollOut) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerOut");
        } else {
            getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_layerOut()", "_self");
        }
    }
}
```

```

on (rollOver) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerIn");
        } else {
            getURL ("javascript:" + _root.prefix + "_layerIn()", "_self");
        }
    }
}

```

W przypadku potrzeby wyświetlenia layerowej części kreacji, jej zachowanie określone jest nie w ActionScript wewnątrz kreacji, a w zewnętrznym skrypcie JavaScript, w którym można określić również dodatkowe zachowania kreacji, takie jak: czy kreacja w momencie ładowania strony ma wyświetlić starter czy layer, ile razy w jakim okresie czasowym kreacja może załadować się wyekspandowana itp.

Dodatkowo należy pamiętać o przycisku zamknięcia X, który powinien być widoczny przez cały czas trwania animacji – ustawiony w formie elementu button znajdującego się ponad powierzchnią kreacji.

Funkcja zamykająca `_close()` opcjonalnie może być wywoływana automatycznie po upływie określonego.

Używając funkcji bezprzyciskowych (reagujących na interakcję użytkownika, np. Najechnięcie kursorem myszy nad powierzchnię kreacji) należy pamiętać o umieszczeniu funkcji `stop()` na końcu animacji, co pozwala uniknąć niekontrolowanego zapętlenia kreacji.

### Okodowanie kreacji jednoplikowej

Cała animacja zdefiniowana jest w jednym pliku. Jej umiejscowienie na stronie oraz rozmiary w wersji zwiniętej są zdefiniowane w JavaScript. W wersji zwiniętej (starter) widoczna jest tylko część kreacji, natomiast w wersji rozwiniętej cała kreacja swf staje się widoczna.

Przygotowanie kreacji jednoplikowej wymaga uwagi przy rozmieszczaniu buttonów na kreacji, logicznym rozmieszczaniu funkcji i prawidłowej nawigacji pomiędzy animacją startera i layera.

Główny button kreacji powinien mieć rozmiar startera (może być częścią osobnego MovieClip dla startera) i mieć przypisane takie same funkcje, jak starter kreacji dwuplikowej (nie zapominając o funkcji odpowiedzialnej za klikalność kreacji) uzupełnione o odwołanie do layerowej części animacji, np.:

```

on (rollOver) {
    if (_root.activex == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterIn");
    } else {
        getURL ("javascript:" + _root.prefix + "_starterIn()", "_self");
    }
}

```

```

    }
}
on (rollOut) {
    if (_root.activex == 1) {
        fscommand (_root.prefix + "_starterOut");
    } else {
        getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_starterOut()", "_self");
    }
}

```

Jeśli kreacja ma się rozwinąć automatycznie po załadowaniu strony, nie można jej traktować jako kreacji dwulayerowej, zaś automatyczne wywołanie funkcji `_starterIn()` musi zostać ponownie umieszczone w kreacji, najlepiej z ograniczeniem uniemożliwiającym zapętlenie się ekspandowania.

Na części rozwiniętej lub na buttonie muszą być podpięte następujące funkcje:

```

on (rollOut) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerOut");
        } else {
            getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_layerOut()", "_self");
        }
    }
}

on (rollOver) {
    if (_root.inout) {
        if (_root.activex == 1) {
            fscommand (_root.prefix + "_layerIn");
        } else {
            getURL (("javascript:" + _root.prefix) + "_layerIn()", "_self");
        }
    }
}

```

Tutaj również wymagany jest przycisk zamknięcia i – o ile to możliwe – zamknięcie części layerowej na końcu animacji. W każdym wywołaniu on rollover/on rollout funkcje JavaScript można umieszczać przed zdefiniowaniem nawigacji (przejścia między stadiami kreacji).

Wskazówki:

1. Funkcje mogą być przechwytywane przez proste struktury, jak np.: `<script> function 123_close()</script>`
2. Wewnętrzne wywołania funkcji (nawigacja w kreacji) umieszczone w buttonach ze zdefiniowanymi funkcjami, powinny zostać umieszczone za tymi funkcjami.
3. Testy należy wykonywać online, najlepiej na serwerze lokalnym, gdyż pewne rzeczy mogą funkcjonować inaczej, gdy skrypty uruchamiane są w sieci, a inaczej gdy z dysku twardego.
4. Dostarczając kreację, dobrze jest podać nazwy użytych funkcji i rozmiary kreacji (zarówno startera jak i layera), a w przypadku kreacji dwuplikowych również sposób i kierunek ekspandowania, czasy opóźnień i inne informacje na temat pożądanego zachowania się kreacji.